NES-KI-FRG

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

KID ICARUS™

SPIELANLEITUNG

ABENTEUERSERIE

Wir danken Ihnen, daß Sie sich für das Nintendo® - Entertainment-System™-Spiel Kid Icarus™ entschieden haben.

Lesen Sie diese Spiel- und Bedienungsanleitung bitte genau durch, damit Sie dieses Spiel gut in den Griff bekommen. Anleitung gut aufbewahren!

Inhaltsverzeichnis

Die Geschichte des Kid Icarus 3
Bedienungsanleitung 9
Grundregeln 11
Das Land der Engel 16
Die Gegenstände, durch die PIT zu einem starken Engel wird 21
Die Bewohner des Engel-Landes 31
Fragen und Antworten 43

ZUR BEACHTUNG

1) Gerät niemals zu extremen Temperaturen aussetzen.
2) Nicht ins Wasser tauchen oder naßmachen.
3) Niemals mit Benzin, Verdünner, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.

© 1987 Nintendo Co.,Ltd.

Die Geschichte des Kid Icarus

Wir müssen in die Zeit zurückgehen, in der die Götter und ihre Untertanen miteinander in Harmonie lebten.

Da gab es einst ein Königreich mit dem Namen "Engel-Land". Dieses Königreich wurde von zwei schönen Göttinnen

geführt — Palutena, Göttin des des Lichts und Medusa, Göttin der Dunkelheit. Palutena lebte im "Himmel-Palast"

und verwaltete das Licht, damit die Menschen im Glück leben konnten. Um dieses Licht bauten die Bewohner ihre Nahrungsmittel an und lebten in Frieden. Medusa, die Göttin der Dunkelheit war genau das Gegenteil. Sie haßte die Menschen. Es machte ihr unbändigen Spaß, die Ernte vertrocknen zu lassen, die die Menschen mit soviel Mühe bearbeitet hatten oder sie verzauberte die Menschen einfach in Stein-Statuen. In ihrem Zorn verwandelte Palutena die Medusa in ein häßliches Monster und verbannte sie in die

Tiefen der dunklen Unterwelt. Zu einem häßlichen Monster geworden und dazu veruteilt, dort in der Unterwelt zu leben, schwor Medusa, den "Himmel-Palast" — in dem Palutena lebte — zu vernichten. Medusa's Zorn war so groß, daß sie sich mit anderen Monstern und bösen Geistern zusammen tat. Ihre Armee war nach kurzer Zeit größer als die Armee der Palutena. Schnell entbrannte ein Krieg zwischen Palutena und Medusa, die durch einen Überraschungsangriff der Armee

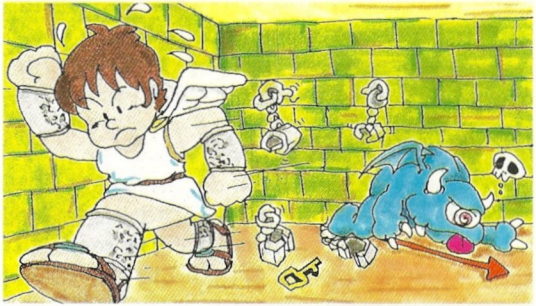
Palutena's schwere Verluste beibrachte. Es gelang Medusa so, die drei heiligen Schätze der Palutena an sich zu reißen — das Spiegel Schild, den Pfeil des Lichtes und die Flügel des Pegasus. Die Krieger der Palutena wurden in Stein Statuen verwandelt und Palutena selbst tief unten im "Himmel-Palast" gefangen gehalten.

Das so friedliche Königreich des Engel-Landes wurde nun von faulen und schrecklichen Monstern bewohnt, verwandelt in ein Land der Dunkelheit,

regiert von der bösen Medusa. Eingesperrt in den Tiefen des "Himmel-Palastes", siechte Palutena immer mehr dahin. In einem letzten Versuch, die friedvolle Welt wieder herzustellen, suchte sie die Hilfe des Jungen PIT, der mit ihr im Kerker als Gefangener gehalten wurde. PIT gehörte

seinerzeit als Freiwilliger der persönlichen Leibwache Palutena's an. Bewaffnet mit Pfeil und Bogen — die ihm durch Palutena's

magische Kräfte gegeben wurden — verte PIT dem Kerker zu entkommen. In einem günstigen Augenblick konnte PIT der Wache



entwischenund brach zu einem langen Abenteuer auf, um Palutena zu befreien. Um Medusa aber besiegen zu können, mußte er die drei heiligen Schätze der Palutena zurückgewinnen. Kann PIT das Licht der Palutena zurückerobern und es dem Engel-Land wiedergeben? Dieses Spiel wird die Antwort geben!

Bedienungsanleitung

1. Spiel-Titel

2. Start oder Fortsetzung (continue)

- Mit der Taste SELECT kann entweder der Spielmodus START oder der Modus FORTSETZUNG (continue) angewählt werden. Mit der Taste START wird die jeweils gewählte Möglichkeit gestartet.
- Wird die Taste START gedrückt, beginnt das Spiel.
- Wird CONTINUE (Fortsetzung) gewählt, erscheint auf dem Bild-Schirm die Aufforderung, das Kennwort (password) einzugeben.

3. Schaubild Kennwort (password)

- Um Buchstaben oder Zahlen anzuwählen, wird mit dem Handregler der cursor (Schreibmarkierung) entsprechend bewegt.
- Mit der Taste 'A' werden die Buchstaben/Zahlen registriert.

- Mit der Taste "B" werden die erfaßten Positionen wieder zurückgebracht.
- Ist das Kennwort so zusammengestellt worden, Taste START drücken und das Spiel beginnt.
- Wird bei der Aus-/Anwahl des Kennwortes ein Fehler gemacht, erscheint auf dem Bildschirm der Hinweis ERROR (Fehler) und TRY AGAIN (neuer Versuch).

4. Spielende

- Auf dem Bildschirm erscheint GAME OVER (Spielende).
- Das Kennwort erscheint. An dieser Stelle kann, wenn die Taste START gedrückt wird, mit dem letzten Spiel fortgefahren werden.
- Wird beim Start eines neuen Spiels das Kennwort verwendet, kann man mit diesem Kennwort auch das alte Spiel fortsetzen.

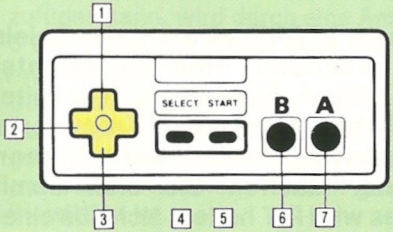
Folgende Punkte sind bei diesem Spiel gespeichert, sobald der letzte Kontrollpunkt passiert wurde:
•Stärke (Anzahl der Meter-Unterteilungen)
•der Besitz •Anzahl der Herzen •Punkte

Grundregeln

Es gilt die drei heiligen Schätze zu finden, um Medusa zu besiegen!

Es Gilt, PIT Geschickt zu Steuern!

Machen Sie sich sorgfältig mit den Tasten des Handreglers (Abb. unten) und deren Funktion vertraut. In Ebene 4 kann man PIT nach oben fliegen lassen, wenn der obere Teil der ✥ -Taste gedrückt wird. Er kommt wieder herunter, wenn der untere Teil der ✥ -Taste gedrückt wird. Taste "B" läßt PIT angreifen, beim Loslassen hebt PIT sein Schutz-Schild.



1. Pfeil zielt nach oben / Leitern werden erklommen
2. PIT wird nach links / rechts dirigiert
3. Läßt PIT kauern / nach unten springen
4. Auswahl der Waffen
5. Display für Übersicht / Pause
6. Angriff auf Feinde
7. PIT springt

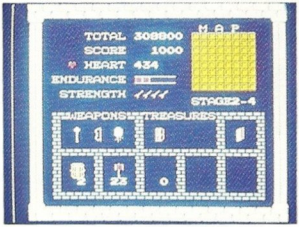
Erläuterungen zum Display

Das Display während des Spiels immer im Auge behalten! PIT braucht Herzen, um Gegenstände zu kaufen. Die höchsterreichbare Zahl an Herzen ist 999. Die Stärke wird in Meter-Unterteilungen dargestellt, die in 7 Schritten unterteilt sind. Die Zahl der Meter-Teilungen kann sich bis auf 5 vergrößern.

Die Zahl von Pit's Herzen

Anzeige der Stärke

Bedeutung der Persönlichen daten von PIT



Wird die Taste START während des Spiels gedrückt, erscheint eine Übersichts-Gliederung. Diese Aufstellung beinhaltet alle persönlichen Daten von PIT, sowie die sich in seinem Besitz befindlichen Gegenstände. Machen Sie sich damit vertraut! Dies wird PIT helfen, sich aus einer ausweglos scheinenden Situation wieder zu befreien.

Gesamt Punktzahl

Die Punkte für jede Ebene werden jeweils zuaddiert, sobald PIT einen Kontrollpunkt oder eine Festung erfolgreich passiert hat. Bei hoher Punktzahl wird der Name des Spielers unter den jeweils 5 Besten in der Auflistung registriert.

Punkte

Zeigt den Punktestand zwischen den Kontrollpunkten und wird "0" wenn das Spiel zu Ende ist (game over).

Display der Ebenen

Zeigt die Nummer der jeweiligen Spiel-Ebene an. Jede Ebene ist in 4 Gebiete unterteilt.

Kampf Stärke

Der Grad, mit dem PIT dem Feind bei jedem Schlag Schaden zufügen kann, wird durch eine Anzahl von Pfeilen angezeigt. Bei 5 Pfeilen ist die Kampf Stärke am größten.

Kontroll-Blatt

Dies wird gezeigt, wenn sich PIT hierfür entscheidet. Jedes Raster zeigt eine Kammer. Seine augenblickliche Position wird gezeigt, wenn er im Besitz der brennenden Fackel ist. Die bereits passierten Kammern werden gezeigt, wenn PIT im Besitz des Bleistiftes ist.

Waffen

Sie erscheinen, wenn PIT mit seinen Händen an Feuer (brennende Pfeile) kommt, den Heiligen Bogen oder das schützende Kristall berührt. Wichtiger Hinweis: Gegenstände, die in grau dargestellt werden, können nicht benutzt werden!

Die drei Heiligen Schätze

Jedesmal, wenn der Torwächter der Ebenen 1 ~ 3 besiegt ist, findet man eine versiegelte Kassette. Hat man alle drei Kassetten zusammen, bricht das Siegel und es erscheinen die 'Pfeile des Lichts', das 'Spiel-Schild' und die 'Flügel des Pegasus'.

Das Wasser des Lebens (Flasche)
Schlegel
Engelflügel

Diese Gegenstände erscheinen, sobald PIT seine Hände darauf legt. Auch die Anzahl wird angezeigt.

Kredit Karte

Sie erscheint, wenn PIT seine Hände darauf legt.

Brennende Fackel

Sie erscheint, wenn PIT eine brennende Fackel kauft. Die Fackel verliert jedoch ihre magische Kraft, sobalt PIT die Festung verläßt.

Bleistift

Er erscheint, wenn PIT einen Bleistift kauft. Der Bleistift verliert jedoch seine magische Kraft, sobald PIT die Festung verläßt.

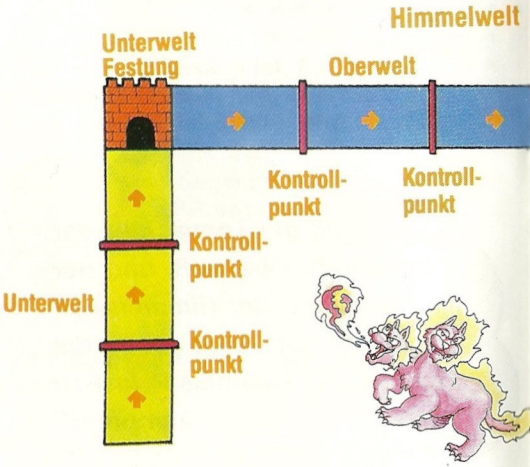
Das Land der Engel

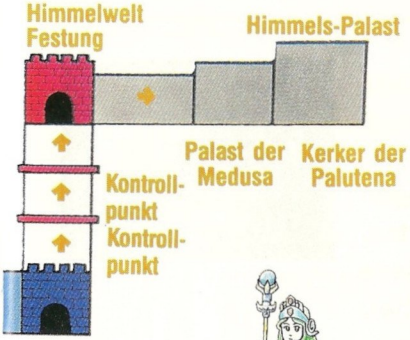
Das Engel-Land ist in vier Spiel-Ebenen geteilt.

''Ich muß die Torwächter der Unterwelt, Oberwelt, und der Festungen der Himmelswelt besiegen, um dann gegen die Medusa im Himmels-Palast zu kämpfen!''

Karte des Engel-Landes

Das Engel-Land ist in vier Welten geteilt. Die Welten 1, 2 und 3 bestehen aus je drei Gebieten und einer Festung. Jede Welt gilt als geschafft, wenn PIT den jeweiligen Torwächter der Festung besiegt hat. Die Kräfte von PIT wachsen mit jedem gewonnenen Punkt.





Ebene 1 Unterwelt

PIT's Abenteuer beginnt, sobald er am Wachposten der Unterwelt vorbeigekommen ist.

Ebene 2 Oberwelt

PIT setzt seinen Weg über Berge, Seen und verschiedene Regionen fort, um die Festung der Oberwelt zu finden.

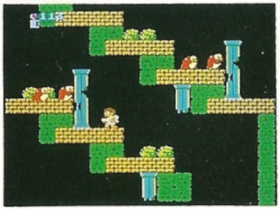
Ebene 3 Himmelswelt

Während PIT durch die wolkenreiche Himmelswelt fliegt, muß er sich schrecklicher Monster erwehren.

Ebene 4 Palast des Himmels

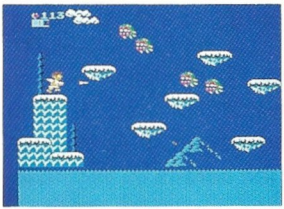
Erst wenn PIT im Besitz der drei Heiligen Schätze ist, kann er gegen die Medusa kämpfen. Sie erwartet ihn bereits im Himmels-Palast.

Ebene 1 Unterwelt
Festungs-Torwächter—Doppelkopf-Hund



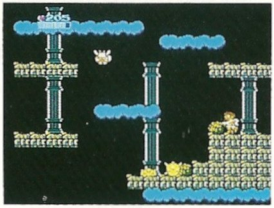
In dieser Untergrundwelt war PIT gefangen gehalten worden. Es ist ein natürlicher Irrgarten. Nur ganz vorsichtig weitergehen! Es gibt jede Menge Lava-Seen und unterirdsche Gletscher.

Ebene 2 Oberwelt
Festungs-Torwächter—Hydra



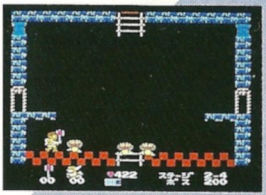
Vor langer, langer Zeit wurde diese Welt durch das Volk des Engel-Landes bewohnt. Nun wimmelt es hier von Kreaturen. Die großen Seen, die Gletscherzonen und die hohen Berge reichen bis zur Festung, die bis in den Himmel ragt.

Ebene 3 Himmelswelt
Festungs-Torwächter—Pandora



Der Himmel ist voll von Monstern. Durch die Luft fliegend, versucht PIT den Himmels-Palast zu erreichen, wo die Medusa ihn schon erwartet. Es gilt, nicht von der Wolke zu fallen!

Besiege die drei Festungs-Torwächter. Finde die drei Heiligen Schätze!



Durch jeden Sieg über einen der drei Festungs-Wächter, erhält PIT einen der drei Heiligen Schätze. Die Freunde von PIT werden mit dem Schlegel gerettet. PIT schließt sich den Kriegern an, die — jeder für sich — gegen die Torwächter kämpfen.

Gegenstände, durch die PIT zu einem Starken Engel Wird

Der Schlüssel zum Erfolg liegt darin, die Stärke von PIT zu Steigern.

"Es gibt 6 verschiedene Gegenstände (von jedem 20). Sie machen mich groß und stark. Man kann sie in den sieben Kammern finden!"

Geh in die kammern und hole die Gegenstände!

Schatz-Kammern

In diesen Kammern gibt es 8 Krüge, gefüllt mit Schätzen. Wird mit einem Pfeil auf die Krüge geschossen, erscheint der Schatz.

MERKE: man braucht 5 Herzen, um einen Krug zu zerstören.

- Große Herzen
- Schlegel
- Gott der Armut
- Wasser des Lebens
- Engelflügel
- Wasser Fässer
- Kredit Karten u.v.a.

Das feindliche Lager

An einigen Stellen ist es nicht möglich auszubrechen, solange nicht alle Gegner besiegt sind. Es gilt soviel Herzen zu sammeln, wie möglich sind.

Warenhaus

Der Besitzer tauscht Herzen in Gegenstände um.

- Wasser des Lebens
- Schlegel
- Bleistift
- Brennende Fackel
- Engel-Federn u.v.a.

Schwarzhändler

Sie sind teuer, aber man erhält auch wertvolle Stücke. Die Kredit Karte kann verwendet werden.

- Feuer (flammende Pfeile)
- Schützender Kristall
- Heiliger Bogen
- Wasser Fässer
- Wasser des Lebens
- Engel-Federn u.v.a.

Heilige Kammern

Ein freundlich gesonnerer Gott gibt PIT Pfeile, die seine Stärke erhöhen — je nach dem wie gut PIT bisher gekämpft hat.

Heilige Trainings-Kammern

In diesem Raum gibt ein Gott PIT ein spezielles Trainings. Hat er es erfolgreich abgeschlossen, erhält PIT eine Waffe, Man ertrage es mit Fassung! Viel Glück!

Heisse Springquelle

Ein Eintauchen in diese Quelle wird PIT's Kräfte re-aktivieren.

GEH INS KRANKENHAUS!

Man hüte sich vor Hexensprüchen. Sie verwandeln einen in Auberginen — ein schlimmeres Schicksal als der Tod! Im Krankenhaus findet sich ein Heilmittel.

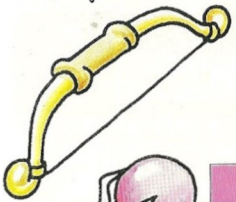
Gegenstände, die PIT Gross und Stark Machen

Waffen

Mit Waffen kann PIT besser kämpfen. Wenn PIT jedoch keine Kraft hat, kann er die Waffen auch nicht gebrauchen.

Feuer (flammende Pfeile)

PIT's Pfeil fängt an zu brennen. So kann er seine Feinde mehrmals schlagen, wenn er trifft.



Heiliger Bogen

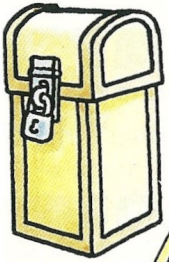
Er trägt PIT's Pfeile weiter und schneller.

Schützender Kristall

Zwei Kristalle umkreisen PIT's Körper und schützen ihn so vor feindlichen Angriffen.

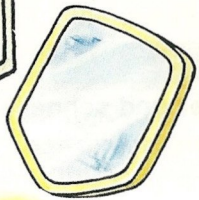
Die Drei Heiligen Schätze

Sie sind im Besitz der Torwächter der Ebenen 1 bis 3. Das Siegel bricht, wenn PIT alle drei Kassetten besitzt.



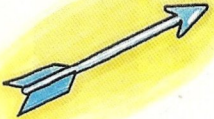
Versiegelte Kassette

Die Kassetten enthalten die drei Heiligen Schätze.



Spiegel-Schild

Er wirft die feindlichen Kugeln zurück, schützt jedoch nicht vor körperlichen Angriffen.



Licht-Pfeil

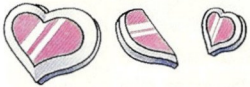
Die Pfeile durchdringen den Feind wie ein Laser-Strahl.

Flügel des Pegasus

Mit ihrer Hilfe kann PIT in der Ebene 4 fliegen.

Spezielle Gegenstände

Sie sind für PIT's Kraft und Stärke bedeutungslos. Man kann sie gegen andere Gengenstände tauschen oder verwandeln den Feind in einen Schlegel.



Herzen

Sie erscheinen, sobald ein Feind besiegt wurde und können zum Tausch gegen andere Gegenstände verwendet werden.

Halbe Herzen

Große Herzen, die in Hälften zerbrochen sind.

Große Herzen

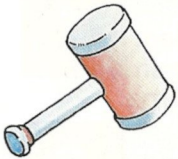
Herzen, die zehnmal höher gewertet werden, wie die kleinen.

Harfe

Der auf dem Bildschirm sichtbare Feind wird für kuze Zeit in einen Schlegel verwandelt.

Normale Gegenstände

Sie haben nichts mit PIT's Kräften zu tun. Man kann sie im Warenhaus gegen Herzen eintauschen. Mit ihrer Hilfe kann PIT die Schätze der Schatzkammern bekommen.

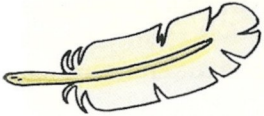


Schlegel

Ihn benötigt PIT, um seinen Freund Centurian aus der Festung zu befreien. Jeder Schlegel besitzt die Wirkung von 5 Pfeilen. Jeder Schlag mit dem Schlegel, veringert den Gesamtvorrat um 1.

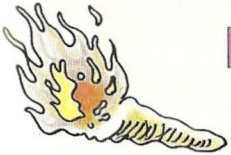
Kredit Karte

Damit kann PIT bei den Schwarzhändlern auf Kredit kaufen. MERKE: kauft PIT einmal auf Kredit, kann er erst wieder auf Kredit kaufen, wenn er den vorherigen zurückgezahlt hat.



Engel-Federn

PIT kehrt automatisch wieder ins Bild zurück, falls er von einer Wolke fällt.

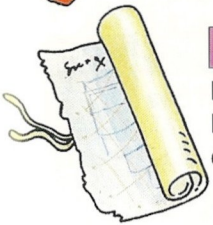


Brennende Fackeln

Im Kontroll-Blatt wird hiermit die jeweilige Position von PIT angezeigt.

Bleistift

Ihn kann PIT im Warenhaus der Festung finden. Er zeigt jeweils die Kammern im Kontroll-Blatt, die PIT bereits passiert hat.



Kontroll-Blatt

Es findet sich in der Festung. Das Kontroll-Blatt kan nur verwendet werden, wenn man im Besitz der Brennenden Fackel und des Bleistiftes ist.

Gegenstände, mit denen PIT Seine Kräfte Zurück-Bekommt

Sie geben PIT die Kraft und Stärke zurück, die er im Kampf verliert. PIT bekommt sie im Warenhaus oder in den Schatzkammern.

Wasser des Lebens (Kelch)

PIT bekommt eine Maßeinheit Kraft zurück.

Wasser des Lebens (Flasche)

PIT bekommt die Kraft einer Meter-Unterteilung zurück, wenn diese auf '0' war. Er kann nur eine Flasche tragen, es sei denn, er besitzt ein Fass.

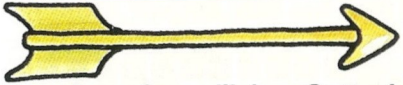
Wasser Fass

Besitzt PIT ein Faß, kann er bis zu 8 Flaschen des Wassers des Lebens tragen.

Gegenstände, die PIT Besondere Kraft Geben

Pfeile, die PIT von einem freundlichen Gott in den Heiligen Kammern bekommt. PIT's Kraft/Stärke nimmt um den Betrag der erhaltenen Pfeile zu.

Pfeil



Bronze-Pfeil→Silber Pfeil →Gold Pfeil→Heiliger Pfeil

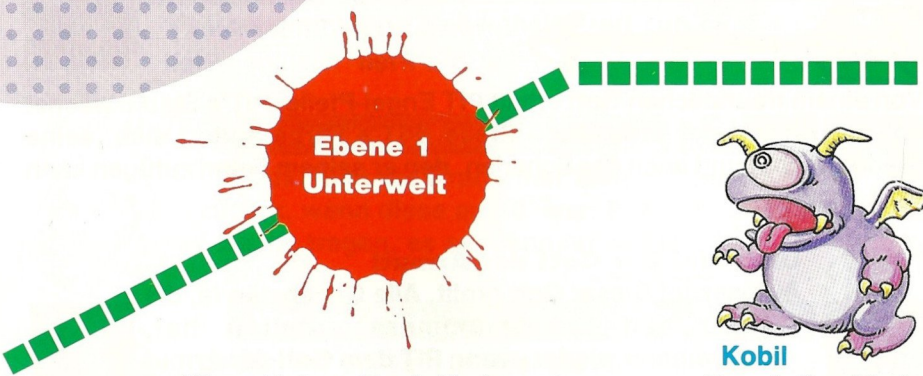
Von einem freundlichen Gott erhält PIT Engel-Pfeile. PIT's Stärke wächst mit der Anzahl der erhaltenen Pfeile. PIT's Farbe ändert sich, seine Stärke wächst und auch der Schaden, den er seinem Feind zufügen kann wird größer.

Oh, nein! Der Gott der Armut!

Aufpassen! Dieser Gott grollt. Alle Gegenstände, die PIT in den Schatzkammern erhalten hat, verschwinden wieder, wenn PIT dem Gott der Armut in die Quere kommt. In welchem der Krüge wird er sich wohl verstecken?

Die Bewohner des Engel-Landes

Während seines Weges durch das Engel-Land trifft PIT jede Menge Monster.

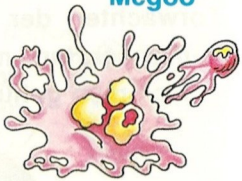


Diese kleinen Teufel haben etwas gegen Engel. Owohl sie Flügel haben, können sie nicht fliegen.

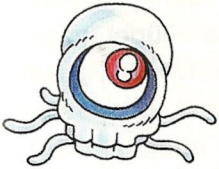
Dieses Monster lebt tief in der Erde. Mit großer Sprungkraft versehen, kann es besonders gut in der Dunkelheit sehen. Wer in seine Welt eindringt, kommt nicht mer heraus.

Commyloose

Mcgoo

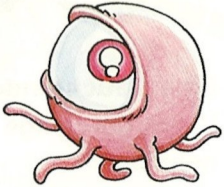


Ein Stück Magma, daß auf dem Boden lebt. Es hat die Seele der Medusa. Unter PIT's Füßen kann es aus dem Boden quillen.



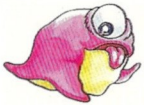
Als Einauge vor sich-hin-blubbernde Lebensform, die Nester in den Festungen baut. Mit dem übergroßen Auge bewacht es die Festung. Besonders die Fühler sind gefährlich.

Ganewmede



Einäugiges, geisterhaftes Plasma-Gebilde. Fliegt in kleinen Formationen durch die Luft. Wird PIT berührt, ist er gelähmtund verliert einen Teil seiner Kräfte.

Monoeye



Nettler

Einäugige Schnecke, Sieht ungefährlich aus, hat's aber insich! Durch ihre schnellen Reflexe, schießt sie PIT's Pfeile zurück.

Twinbellows

Torwächter der Unterwelt Festung. Ein teuflischer Hund mit zwei Köpfen. Den Körper in Flammen gehüllt, spuckt er Magma aus.

Ebene 2 Oberwelt

keron

Ein Frosch, dem die Medusa Flügel gegeben hat. Ein guter Springer, der seine Feinde direkt anfliegt.

Shulm

Eine leuchtende Kreatur, die im Dunkeln lebt. Versprüht giftige Sporen, die ihren Feinden das Leben nehmen.

pluton

Ein räuberischer Menschenfresser. Ihn gilt es im Auge zu behalten, denn er ist sehr geschickt und versucht PIT seiner Besitztümer zu berauben. PIT's Pfeile können gegen ihn nichts ausrichten. Er verkauft die gestohlenen Gegenstände an die Schwarzhändler.

Minos

Schweine-Monster mit Stacheln. Füllt seinen Körper mit Luft und fliegt dann wie ein Vogel. Die großen Augen können Eindringlinge schon von weitem entdecken.

Mick

Großer Bruder von Monoeye. Fliegt herum und verschlingt jegliche Art Leben in seinem großen Mund. Ein richtiges Schwein!

Tamambo

Messingball, der die Seele der Medusa hat. Beim Fliegen kreuzt er den Weg von PIT. Hält viele Gegenstände fest und teilt sie mit seinen scharfen Zähnen.

Rokman

Felsartige Lebensform, die plötzlich — wie aus dem Blauen — auf PIT's Kopf fallen kann. Da diese Kreatur sehr hart ist, kann PIT großen Schaden nehmen.

Eine gigantische Ameise, die tief im Boden lebt und auf PIT wartet. Einmal in den riesigen Fängen gefangen, kommt man nicht mehr frei.

Girin

Ein abscheulicher Schneemann aus dem Engel-Land. Besteht aus Eis und liebt kalte Plätze. Wirft mit Eis, um sein Gebiet zu verteidigen.

Snowman

Torwächter der Oberwelt-Festung. Taucht urplötzlich aus dem Wasser auf, um PIT anzugreifen. Der Körper gleicht dem einer Schlange. Ein übermächtiger Gegner und schwer zu besiegen.

Hewdraw(Hydra)

Ebene 3 Himmel-Welt

Holer

Er ist der Gott der Planzen, ein Kaktus-Gebilde, daß im Wolken-Garten des Himmels lebt. Denen, die seinen Garten betreten, vergibt er nie.

Tros

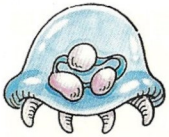
Kreatur der Festungswache. Es greift mit Dornen an, die mal länger, mal kürzer werden. Der metallische Körper ist unglaublich stabil, und schwer zu besiegen

Collin

Ein Krieger aus der Armee der Palutena. Medusa hat ihm das Gehirn entfernen lassen. Besitzt keinen eigenen Kampfwillen mehr, obwohl Aal-Augen aus seinem Körper hervorschießen

Octos

Eine polypenähliche Kreatur, die — um am Leben zu bleiben — Wolken frißt. Gewalttätig und unberrechenbar, erscheint es urplötzlich neben PIT.



Komayto

Geheimnisvolles, waberndes Gebilde, von dem so keiner recht weiss, wo es herkommt. Es soll von einem anderen Planeten stammen. Ein schmutziges, quallenartiges Monster.

Pluton Fly

Ein fliegender Räuber, sehr böse und hinterhältig, der versucht PIT seine Waffen zu stehlen. PIT's Pfeile sind bei ihm wirkungslos.

Ealeye

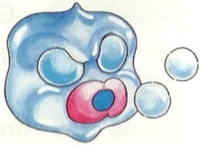
Ein giftiger Wurm der im Körper von Collin lebt. Trotz seines schwächlichen Körpers, besitzt er ein riesiges Auge und seitlich zwei Fühler. Seine Sngriffs-Spezialität sind Body-Checks.

Uranos

Gott des Himmels, der Palutena verriet und sich auf die Seite der Medusa schlug. Aufpassen! Er hat unglaubliche Kräfte und wohnt in einem Versteck der Festung.

Keepah

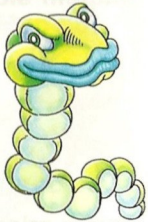
Ein Abkömmling von Kobil. Nur eine dieser Kreaturen kann fliegen und PIT angreifen. Hat keine große Kampfkraft.



Pandora

Wächter der Himmels-Welt. Verwaltet alle Katastrophen. Die Blasen, die er ausstößt, können PIT urplötzlich aus der Flugrichtung bringen.

Ebene 4 Himmels-Palast



Tanatos

Diese Schlange lebt im Haar der Medusa. Der Name ''Tanatos'' ist das griechische Wort für Schlange. Ein außergewöhnlich starke und gefährliche Kreatur.

Syren

Sündhaftes Lebewesen aus der Sagenwelt. Erliegt PIT unabsichtlich ihren Reizen, versucht sie ihn mit Stahl-Schellen zu fesseln.

Moila

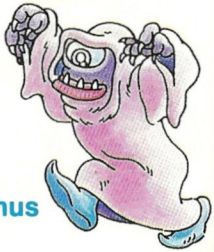
Ein fliegender Sternenfisch, der seine Feinde mit den Greifarmen fängt und sie dann auffrißt. Moila's treten gewöhnlich in Gruppen auf.

Totem

Säule des Himmel-Palastes, die von der Medusa in ein Monster verwandelt wurde. Sie fallen von der Decke und stapeln sich selbst auf.

Daphne

Eine Blume, die im Palast des Himmels blüht. Besessen von einem teuflischen Geist, breitet sie die Blätter zum Fliegen aus. Die Blattspitzen sind mit giftigen Dornen besetzt.



Erinus

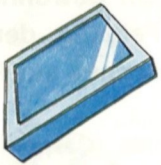
In der griechischen Sage der Gott der Rache. Er erinnert sich an jeden, der in den Palast eindringen wollte. Man erzählt sich, daß ihn noch niemand gesehen hat.

Zuree

Ein teuflischer Geist, der von Medusa zum Schutz des Himmel-Palastes dorthin gebracht wurde. Sie streunen in Gruppen herum, haben aber kaum Kampfkraft. Trotzdem heißt es aufpassen, damit sie PIT nicht fangen.

Auf Arren Ebenen

Monolith



In den Heiligen Trainings Kammern der Gegner von PIT. Eine Stahlplatte, die zum Training der Krieger der Palutena verwendet wurde. Da heißt es aufpassen! Die Platte fällt in PIT's Richtung.

Ein Festungsbewohner, der PIT mit einem Zauberspruch in eine Aubergine verwandeln will. Da hilft PIT nur das Krankenhaus!

Eggplant Wizard

Das Flügel-Monster lebt in einer Schlagengrube. Aufpassen! Es ist außergewöhnlich gefährlich. Trotz der kleinen Größe, sind die Fangzähne mit einem sehr wirksamen Gift gefüllt. Oft kommt es in Gruppen vor.

Shemum

Ein Bewohner des feindlichen Lagers. Ein richtiger Feigling, der helle Plätze haßt. Trotzdem springt er schnell auf PIT zu, sowie er ihn entdeckt hat.

Specknose

Reaper & Reapette

Sind von Medusa damit beauftragt, Wache zu halten. Sie schwingen Sensen sowie sie PIT entdecken und verfolgen ihn. Beide können sich durch Telepathie verständigen.

Centurian

Durch einen Zauberspruch wurde der einstige Krieger der Palutena in eine Stein-Säule verwandelt. Der Bann kann gebrochen werden, wenn man die Säule mit dem Schlegel berührt. Er ist PIT's Freund und will ihm helfen, die Torwächter zu besiegen.

Medusa

Die teuflische, bösartige Torwächterin, die den Himmels-Palast besetzt hält. Eine ehemalige Göttin, die durch Palutena in ein häßliches Monster verwandelt wurde. Sie tut alles, um besonders teuflisch und eklig zu sein.

Palutena

Die Göttin des Lichts. Sie war die höchste der Gottheiten im Engel-Land, wird nun aber von Medusa im Kerker gefangen gehalten. Die Quelle Ihrer Macht, die drei Heiligen Schätze, sind ihr von Medusa gestohlen worden.

"Fragen und Antworten"

F. Was muß man tun, um besonders stark zu werden (um die Ausdauer zu vergrößern)?

A. Nach jedem, erfolgreich passierten Kontrollpunkt werden die gewonnenen Punkte zur Gesamtzahl zuaddiert und man wird dadurch stärker. Mit anderen Worten : es gilt möglichst viele Punkte zu bekommen.

F. Wann bekomme ich Pfeile für zusätzliche Kampfkraft?

A. Wieviele Feinde sind besiegt worden? Wieviele Kammern durchwandert? Sind viele Gegenstände eingesammelt worden? Ist der Schaden, den die Feinde angerichtet haben, klein geblieben? All diese Dinge geben eine Antwort auf die gestellte Frage.

F. Warum sind die Waffen gelegentlich wirkungslos?

A. Die eigene Kraft/Stärke ist zu klein.

F. Wie kommt man in die Kammer der Medusa?

A. Durch erfolgreiche Gefechte.

F. Die Waffen wurden durch Pluton gestohlen?

A. Man versucht mit den Schwarzhändlern ins Geschäft zu kommen.

F. Kann man sich auf etwas Besonders freuen, wenn Palutena einmal befreit ist?

A. Erst muß man sie einmal befreien. Ist dies gelungen, gibt es verschiedene Möglichkeiten, das Spiel zu beenden.

Nintendo®

Printed in Japan